

## PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2003-150852

(43)Date of publication of application : 23.05.2003

G06F 17/60

(71)Applicant : ARUZE CORP

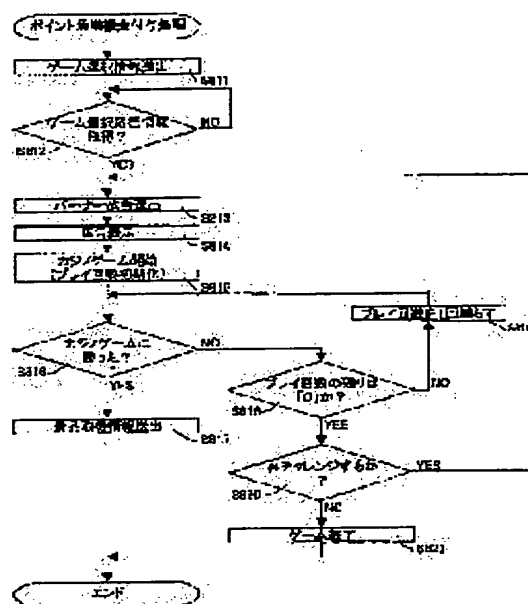
(72)Inventor : NARA TOSHIOMI

(54) ADVERTISEMENT INDICATING SYSTEM, SERVER, STORAGE MEDIUM, AND ADVERTISEMENT INDICATING METHOD

(57)Abstract:

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To provide an advertisement indicating system capable of indicating a banner advertisement meeting a current taste of a user.

**SOLUTION:** A game for the purpose of obtaining a free gift selected by a PC user from a group of free gifts which a member store can provide can be executed on the Internet and a banner advertisement meeting the PC user is indicated during the game is executed. When the game is executed on the PC side via the Internet, the banner advertisement meeting taste of the PC user is selected from plural advertisements relating to articles or the like handled by the member store based on the free gift which the user aims at, and the selected banner advertisement is indicated on a game executing screen, in concrete.



## LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2003-150852

(P 2 0 0 3 - 1 5 0 8 5 2 A)

(43) 公開日 平成15年 5月23日 (2003. 5. 23)

(51) Int. Cl. <sup>7</sup>	識別記号	F I	テーマコード (参考)
G06F 17/60	326	G06F 17/60	326
	324		324
	336		336
	504		504

審査請求 未請求 請求項の数29 O L (全15頁)

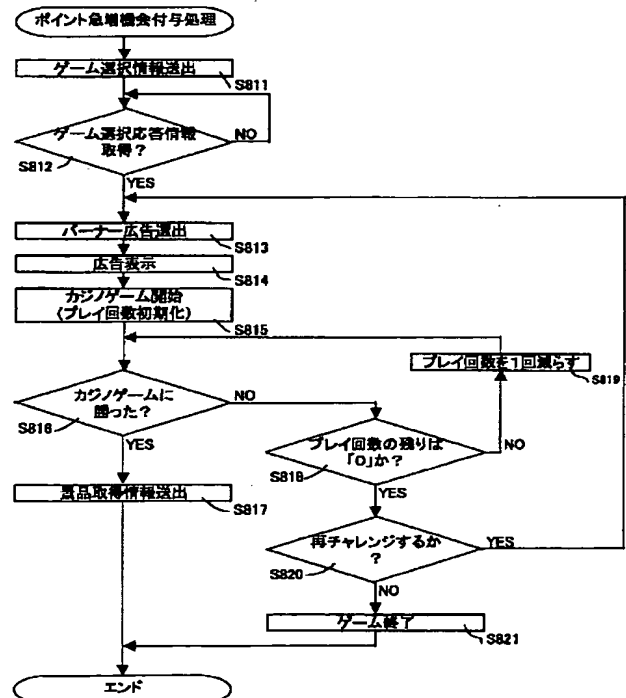
(21) 出願番号	特願2001-353268 (P 2001-353268)	(71) 出願人	598098526 アルゼ株式会社 東京都江東区有明 3 丁目 1 番地25
(22) 出願日	平成13年11月19日 (2001. 11. 19)	(72) 発明者	奈良 俊臣 大阪市中央区城見 1 丁目 2 - 27 クリスタ ルタワー 3 F
		(74) 代理人	100106002 弁理士 正林 真之

(54) 【発明の名称】 広告表示システム、サーバー、記憶媒体、及び広告表示方法

(57) 【要約】

【課題】 ユーザーに対して、当該ユーザーの現在の嗜好に応じたバーナー広告を表示し得る広告表示システムを提供すること。

【解決手段】 インターネット上で、P Cのユーザーによって加盟店が提供し得る景品群のうちから選んだ景品を取得することを目的とするゲームを実行可能とし、当該ゲームの実行期間中に同P Cのユーザーのニーズに応じたバーナー広告を表示する。具体的には、インターネットを経由して上記P C側でゲームを行う際にそのユーザーが狙った景品を基にして、同P Cのユーザーの嗜好に応じたバーナー広告を、上記加盟店が取り扱う物品等に関連する複数のバーナー広告のうちから選出、この選出したバーナー広告を、ゲーム実行画面上に表示する。



## 【特許請求の範囲】

【請求項 1】 ネットワーク上で、端末、及び予め定める物品及び／又は役務の取り扱いを行う加盟店の両者に対して各種のサービスを提供するサーバーを備えており、このサーバー側で、端末のユーザーによって加盟店が提供し得る景品群のうちから選んだ景品を取得することを目的とする予め定めるゲームを実行可能とし、当該ゲームの実行期間中に同端末のユーザーのニーズに応じたバーナー広告を表示するようになっているものであって、

上記サーバーは、上記ネットワークを経由して上記端末側でゲームを行う際にそのユーザーが狙った景品を基にして、同端末のユーザーの嗜好に応じたバーナー広告を、上記加盟店が取り扱う物品及び／又は役務に関連する複数のバーナー広告のうちから選び出し、この選出したバーナー広告をゲーム実行画面上に表示する第 1 の手段を含むことを特徴とする広告表示システム。

【請求項 2】 請求項 1 に記載の広告表示システムにおいて、上記第 1 の手段は、上記ゲームが開始される際に、上記選出されたバーナー広告と併せて上記加盟店に関連する広告情報を上記ゲーム実行画面上に表示する手段を含むことを特徴とする広告表示システム。

【請求項 3】 請求項 1 又は 2 に記載の広告表示システムにおいて、ゲーム形態が互いに異なる複数のゲームをプレイできるようになっており、上記第 1 の手段は、上記ネットワーク上でゲームをプレイさせるに当たり、当該ネットワークに登録されているゲームサイトにアクセスのあった端末に対して、同端末のユーザーに複数のゲームのうちから所望のゲームを選択させるためのゲーム選択情報を送出し、当該端末側で、ゲームの種類を選択させるゲーム選択手段をさらに含むことを特徴とする広告表示システム。

【請求項 4】 請求項 3 に記載の広告表示システムにおいて、上記第 1 の手段は、上記ゲーム選択手段により上記端末側からゲーム選択応答情報が取得されると、同端末側から上記加盟店が取り扱う物品及び／又は役務に関連するアンケート応答情報を取得していることを条件として、当該端末側で選択したゲームを開始させるゲーム開始手段をさらに含むことを特徴とする広告表示システム。

【請求項 5】 請求項 4 に記載の広告表示システムにおいて、上記ゲーム開始手段は、1 回のアクセスにおいて、上記端末側から一旦上記アンケート応答情報を取得していると、同端末のユーザーがゲームへの再チャレンジを希望する際にはアンケート応答手を省略して当該ゲームへの再チャレンジを許容する手段を含むことを特徴とする広告表示システム。

【請求項 6】 請求項 3 乃至 5 の何れかに記載の広告表

示システムにおいて、上記第 1 の手段は、ゲーム形態が異なるゲーム毎にそのプレイ回数を予め設定しておくために、当該各カジノゲームのプレイ回数を 1 プレイ当たり要する時間に応じて調整するプレイ時間調整手段をさらに含むことを特徴とする広告表示システム。

【請求項 7】 請求項 1 乃至 6 の何れかに記載の広告表示システムにおいて、

上記サーバーは、上記アンケートの発信元である加盟店に対して、上記アンケート応答情報を、当該応答情報の発信元である端末のユーザーの顧客情報として送出する第 2 の手段をさらに含むことを特徴とする広告表示システム。

【請求項 8】 ネットワーク上で、端末、及び予め定める物品及び／又は役務の取り扱いを行う加盟店の両者に対して各種のサービスを提供する際、端末のユーザーによって加盟店が提供し得る景品群のうちから選んだ景品を取得することを目的とする予め定めるゲームを実行可能とし、当該ゲームの実行期間中に同端末のユーザーのニーズに応じたバーナー広告を表示するようになっているものであって、

上記ネットワークを経由して上記端末側でゲームを行う際にそのユーザーが狙った景品を基にして、同端末のユーザーの嗜好に応じたバーナー広告を、上記加盟店が取り扱う物品及び／又は役務に関連する複数のバーナー広告のうちから選び出し、この選出したバーナー広告をゲーム実行画面上に表示する第 1 の手段を含むことを特徴とするサーバー。

【請求項 9】 請求項 8 に記載のサーバーにおいて、上記第 1 の手段は、上記ゲームが開始される際に、上記選出されたバーナー広告と併せて上記加盟店に関連する広告情報を上記ゲーム実行画面上に表示する手段を含むことを特徴とするサーバー。

【請求項 10】 請求項 8 又は 9 に記載のサーバーにおいて、ゲーム形態が互いに異なる複数のゲームをプレイできるようになっており、上記第 1 の手段は、上記ネットワーク上でゲームをプレイさせるに当たり、当該ネットワークに登録されているゲームサイトにアクセスのあった端末に対して、同端末のユーザーに複数のゲームのうちから所望のゲームを選択させるためのゲーム選択情報を送出し、当該端末側で、ゲームの種類を選択させるゲーム選択手段をさらに含むことを特徴とするサーバー。

【請求項 11】 請求項 10 に記載のサーバーにおいて、上記第 1 の手段は、上記ゲーム選択手段により上記端末側からゲーム選択応答情報が取得されると、同端末側から上記加盟店が取り扱う物品及び／又は役務に関連するアンケート応答情報を取得していることを条件として、当該端末側で選択したゲームを開始させるゲーム開始手段をさらに含むことを特徴とするサーバー。

【請求項 12】 請求項 11 に記載のサーバーにおい

て、上記ゲーム開始手段は、1回のアクセスにおいて、上記端末側から一旦上記アンケート応答情報を取得していると、同端末のユーザーがゲームへの再チャレンジを希望する際にはアンケート応答手を省略して当該ゲームへの再チャレンジを許容する手段を含むことを特徴とするサーバー。

【請求項 13】 請求項 10 乃至 12 の何れかに記載のサーバーにおいて、上記第 1 の手段は、ゲーム形態が異なるゲーム毎にそのプレイ回数を予め設定しておくために、当該各ゲームのプレイ回数を 1 プレイ当たり

に要する時間に応じて調整するプレイ時間調整手段をさらに含むことを特徴とするサーバー。

【請求項 14】 請求項 7 乃至 13 の何れかに記載のサーバーにおいて、上記アンケートの発信元である加盟店に対して、上記アンケート応答情報を、当該応答情報の発信元である端末のユーザーの顧客情報として送出する第 2 の手段をさらに含むことを特徴とするサーバー。

【請求項 15】 ネットワーク上で、端末、及び予め定める物品及び／又は役務の取り扱いを行う加盟店の両者に対して各種のサービスを提供するサーバーを備えており、このサーバー側で、端末のユーザーによって加盟店が提供し得る景品群のうちから選んだ景品を取得することを目的とする予め定めるゲームを実行可能とし、当該ゲームの実行期間中に同端末のユーザーのニーズに応じたバーナー広告を表示するようになっているシステムに利用されるものであって、上記ネットワークを経由して上記端末側でゲームを行う際にそのユーザーが狙った景品を基にして、同端末のユーザーの嗜好に応じたバーナー広告を、上記加盟店が取り扱う物品及び／又は役務に関連する複数のバーナー広告のうちから選出、この選出したバーナー広告をゲーム実行画面上に表示する第 1 のプログラムを含むことを特徴とする記憶媒体。

【請求項 16】 請求項 15 に記載の記憶媒体において、上記第 1 のプログラムは、上記ゲームが開始される際に、上記選出されたバーナー広告と併せて上記加盟店に関連する広告情報を上記ゲーム実行画面上に表示するプログラムを含むことを特徴とする記憶媒体。

【請求項 17】 請求項 15 又は 16 に記載の記憶媒体において、ゲーム形態が互いに異なる複数のゲームをプレイできるようになっており、上記第 1 のプログラムは、上記ネットワーク上でゲームをプレイさせるに当たり、当該ネットワークに登録されているゲームサイトにアクセスのあった端末に対して、同端末のユーザーに複数のゲームのうちから所望のゲームを選択させるためのゲーム選択情報を送出し、当該端末側で、ゲームの種類を選択させるゲーム選択プログラムをさらに含むことを特徴とする記憶媒体。

【請求項 18】 請求項 17 に記載の記憶媒体において、上記第 1 のプログラムは、上記ゲーム選択プログラムに

より上記端末側からゲーム選択応答情報が取得されると、同端末側から上記加盟店が取り扱う物品及び／又は役務に関連するアンケート応答情報を取得していることを条件として、当該端末側で選択したゲームを開始させるゲーム開始プログラムをさらに含むことを特徴とする記憶媒体。

【請求項 19】 請求項 18 に記載の記憶媒体において、上記ゲーム開始プログラムは、1回のアクセスにおいて、上記端末側から一旦上記アンケート応答情報を取得していると、同端末のユーザーがゲームへの再チャレンジを希望する際にはアンケート応答手を省略して当該ゲームへの再チャレンジを許容するプログラムを含むことを特徴とする記憶媒体。

【請求項 20】 請求項 17 乃至 19 の何れかに記載の記憶媒体において、上記第 1 のプログラムは、ゲーム形態が異なるゲーム毎にそのプレイ回数を予め設定しておくために、当該各ゲームのプレイ回数を 1 プレイ当たり

に要する時間に応じて調整するプレイ時間調整プログラムをさらに含むことを特徴とする記憶媒体。

【請求項 21】 請求項 15 乃至 20 の何れかに記載の記憶媒体において、上記アンケートの発信元である加盟店に対して、上記アンケート応答情報を、当該応答情報の発信元である端末のユーザーの顧客情報として送出する第 2 のプログラムをさらに含むことを特徴とする記憶媒体。

【請求項 22】 請求項 15 乃至 21 に記載の記憶媒体において、上記各プログラムは、上記サーバーに記憶されていることを特徴とする記憶媒体。

【請求項 23】 ネットワーク上で、端末、及び予め定める物品及び／又は役務の取り扱いを行う加盟店の両者に対して各種のサービスを提供するサーバー側で、端末のユーザーによって加盟店が提供し得る景品群のうちから選んだ景品を取得することを目的とする予め定めるゲームを実行可能とし、当該ゲームの実行期間中に同端末のユーザーのニーズに応じたバーナー広告を表示するための方法であって、

上記ネットワークを経由して上記端末側でゲームを行う際にそのユーザーが狙った景品を基にして、同端末のユーザーの嗜好に応じたバーナー広告を、上記加盟店が取り扱う物品及び／又は役務に関連する複数のバーナー広告のうちから選出、この選出したバーナー広告をゲーム実行画面上に表示する第 1 のステップを含むことを特徴とする広告表示方法。

【請求項 24】 請求項 23 に記載の広告表示方法において、上記第 1 のステップは、上記ゲームが開始される際に、上記選出されたバーナー広告と併せて上記加盟店に関連する広告情報を上記ゲーム実行画面上に表示するステップを含むことを特徴とする広告表示方法。

【請求項 25】 請求項 22 又は 23 に記載の広告表示

10

20

30

40

50

方法において、  
ゲーム形態が互いに異なる複数のゲームをプレイできるようにしており、上記第 1 のステップは、上記ネットワーク上でゲームをプレイさせるに当たり、当該ネットワークに登録されているゲームサイトにアクセスのあった端末に対して、同端末のユーザーに複数のゲームのうちから所望のゲームを選択させるためのゲーム選択情報を送出し、当該端末側で、ゲームの種類を選択させるゲーム選択ステップをさらに含むことを特徴とする広告表示方法。

【請求項 26】 請求項 25 に記載の広告表示方法において、

上記第 1 のステップは、上記ゲーム選択ステップにより上記端末側からゲーム選択応答情報が取得されると、同端末側から上記加盟店が取り扱う物品及び／又は役務に関連するアンケート応答情報を取得していることを条件として、当該端末側で選択したゲームを開始させるゲーム開始ステップをさらに含むことを特徴とする広告表示方法。

【請求項 27】 請求項 26 に記載の広告表示方法において、上記ゲーム開始ステップは、1 回のアクセスにおいて、上記端末側から一旦上記アンケート応答情報を取得していると、同端末のユーザーがゲームへの再チャレンジを希望する際にはアンケート応答手を省略して当該ゲームへの再チャレンジを許容するステップを含むことを特徴とする広告表示方法。

【請求項 28】 請求項 24 乃至 26 の何れかに記載の広告表示方法において、上記第 1 のステップは、ゲーム形態が異なるゲーム毎にそのプレイ回数を予め設定しておくために、当該各ゲームのプレイ回数を 1 プレイ当たり

に要する時間に応じて調整するプレイ時間調整ステップをさらに含むことを特徴とする広告表示方法。

【請求項 29】 請求項 22 乃至 28 の何れかに記載の広告表示方法において、  
上記アンケートの発信元である加盟店に対して、上記アンケート応答情報を、当該応答情報の発信元である端末のユーザーの顧客情報として送出する第 2 のステップをさらに含むことを特徴とする広告表示方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明が属する技術分野】本発明は、ネットワーク上で、バーナー広告をユーザーに提供する、広告表示システム、サーバー、記憶媒体、及び広告表示方法に関する。

【0002】

【従来の技術】近時、情報インフラの整備に伴い、インターネットを利用したビジネス形態が種々提案されている。

【0003】かかるインターネットビジネスの典型的な例としては、インターネットを経由して端末側からポイ

ントサービスサイトにアクセスした際に加盟店（スポンサー）が取り扱う物品及び／又は役務（以下、「物品等」という）に関連するアンケートに回答する度にポイントが加算され、この加算されたポイントを当該端末のユーザーの獲得ポイントとして管理し、この管理している獲得ポイント数が懸賞期間内にポイント還元数に達することを条件として、加盟店が提供し得る物品等を景品として当該端末のユーザーに提供するようになってい、ポイント運用システムを挙げることができる。

10 【0004】この種のシステムとして、特開 2001-136283（P2001-136283（A））号公報には、通信サービスの利用者にリアルタイムでのサービスポイントの設定及び発行を可能とし、且つ、サービスポイントに基づくサービス提供を、刺激感を持って対応付けて、通信機器（電話機、ファクシミリ、及び簡易型携帯電話（PHS: Personal Handy-Phone System）を含む）の利用を促進させることを可能とした技術が開示されている。

【0005】

20 【発明が解決しようとする課題】しかしながら、上記公開公報にて提案されているポイント運用システムには、以下の問題点が指摘されている。

【0006】（1）インターネットを経由して端末側からポイントサービスサイトにアクセスし、加盟店からのアンケートに答えて当該端末のユーザーの獲得ポイント数を懸賞期間内にポイント還元数に到達させ、加盟店から景品（物品及び／又は役務を含む。以下において同じ。）を取得するには、どうしても地道な努力が必要となっている。そのため、地道な努力ができる一部のユーザー（客層）の利用しか望めない（還元すると、当該一部の客層しかポイントサービスサイトにアクセスしてこ

30 【0007】（2）本来、ポイントサービスサイトの 1 つの目的は、景品を提供するユーザーから顧客情報（氏名、年齢、性別、連絡先（住所、電話番号、及びメールアドレス等を含む）、意見、及び感想等のプロフィールデータ）を集めて、この集めた顧客情報をスポンサー

（加盟店）になり得る店舗に提供することにある。ところが、上記（1）で述べたように、上記一部のユーザーの利用しか望めない状態では、加盟店に集まる顧客情報は、当該一部のユーザーに関係するものに偏重してしまう。その結果、真に加盟店が欲する情報を当該加盟店側に提供できないのが実情である。

40 【0008】（3）ポイントサービスサイトに掲示されるホームページ上に表示（添付）される広告としては、バーナー広告がよく採用されるようになってきている。かかるポイントサービスサイトと広告宣伝契約を締結しているスポンサー（加盟店）は、複数存在しており、全てのスポンサーのバーナー広告をホームページ上に添付することは、見た目にも好ましいものではない。そのた

め、現状では、複数のバーナー広告を無作為に入れ替えてホームページ上に表示させるようにしている。その結果、ユーザーに対して、当該ユーザーにとって必要なバーナー広告を必ずしも提供できないのが実情である。

【0009】すなわち、上記ポイント運用システムにおいては、「如何にしてユーザーにとって現在必要なバーナー広告を提供するか」が大きな問題となっているのである。

【0010】そこで、本願発明者は、インターネットビジネスと共にインターネットゲームが普及していることに注目し、インターネット上で、端末のユーザーによって加盟店が提供し得る景品群のうちから選んだ景品を取得することを目的とするゲームを実行可能とし、当該ゲームの実行期間中に同端末のユーザーのニーズに応じたバーナー広告を表示するようにすれば、上記の問題に対処できるのではないかと着想した。

【0011】本発明は、上記着想に基づきなされたもので、ユーザーに対して、当該ユーザーの現在の嗜好に応じたバーナー広告を提供し得る、広告表示システム、サーバー、記憶媒体、及び広告表示を提供することを目的とする。

#### 【0012】

【課題を解決するための手段】上記課題を解決するため、本発明に係る広告表示システムは、ネットワーク上で、端末、及び予め定める物品及び／又は役務の取り扱いを行う加盟店の両者に対して各種のサービスを提供するサーバーを備えており、このサーバー側で、端末のユーザーによって加盟店が提供し得る景品群のうちから選んだ景品を取得することを目的とする予め定めるゲームを実行可能とし、当該ゲームの実行期間中に同端末のユーザーのニーズに応じたバーナー広告を表示するようになっているものであって、上記サーバーは、上記ネットワークを経由して上記端末側でゲームを行う際にそのユーザーが狙った景品を基にして、同端末のユーザーの嗜好に応じたバーナー広告を、上記加盟店が取り扱う物品及び／又は役務に関連する複数のバーナー広告のうちから選出、この選出したバーナー広告をゲーム実行画面上に表示する第1の手段を含む。

【0013】上記構成において、サーバーは、ネットワーク上で、端末、及び予め定める物品及び／又は役務（以下、「物品等」という）の取り扱いを行う加盟店の両者に対して各種のサービスを提供する。このとき、サーバーは、端末のユーザーによって加盟店が提供し得る景品群のうちから選んだ景品（物品及び／又は役務を含む。以下において同じ。）を取得することを目的とするゲームを実行可能とし、当該ゲームの実行期間中に同端末のユーザーのニーズに応じたバーナー広告を表示する。具体的には、第1の手段は、上記ネットワークを経由して上記端末側でゲームを行う際にそのユーザーが狙った景品を基にして、同端末のユーザーの嗜好に応じた

バーナー広告を、上記加盟店が取り扱う物品等に関連する複数のバーナー広告のうちから選出。この選出したバーナー広告は、第1の手段により、ゲーム実行画面上に表示される。それゆえ、ユーザーに対して、当該ユーザーの現在の嗜好に応じたバーナー広告を提供することが可能となる。

【0014】上記第1の手段は、上記ゲームが開始される際に、上記選出されたバーナー広告と併せて上記加盟店に関連する広告情報を上記ゲーム実行画面上に表示する手段を含む。

【0015】上記構成では、ゲームでユーザーが狙った景品に基づいて選出されたバーナー広告は、加盟店に関連する広告情報に併せてゲーム実行画面上に表示されるようになっている。それゆえ、ユーザーが必要とするバーナー広告を当該ユーザーに提供した上で、ゲームが開始されることを契機として、加盟店へインセンティブを与えることができる。

【0016】上記広告表示システムは、ゲーム形態が互いに異なる複数のゲームをプレイできるようになっており、上記第1の手段は、上記ネットワーク上でゲームをプレイさせるに当たり、当該ネットワークに登録されているゲームサイトにアクセスのあった端末に対して、同端末のユーザーに複数のゲームのうちから所望のゲームを選択させるためのゲーム選択情報を送出し、当該端末側で、ゲームの種類を選択させるゲーム選択手段をさらに含む。

【0017】上記構成において、ゲーム形態が互いに異なる複数種類のカジノゲームをプレイできるようになっている。そのため、ネットワーク上でゲームをプレイさせるに当たり、ゲーム選択手段は、当該ネットワークに登録されているゲームサイトにアクセスのあった端末に対して、同端末のユーザーに複数のカジノゲームのうちから所望のカジノゲームを選択させるためのゲーム選択情報を送出する。この送出されたゲーム選択情報に基づき、上記端末のユーザーは、カジノゲームの種類を選択することになる。それゆえ、今までの客層と異なる特定の客層、即ち一獲千金的なものを狙う客層のアクセス意欲を増進させることができる。

【0018】上記第1の手段は、上記ゲーム選択手段により上記端末側からゲーム選択応答情報が取得されると、同端末側から上記加盟店が取り扱う物品及び／又は役務に関連するアンケート応答情報を取得していることを条件として、当該端末側で選択したゲームを開始させるゲーム開始手段をさらに含む。

【0019】上記構成において、ゲーム選択手段が端末側からゲーム選択応答情報を取得すると、ゲーム開始手段は、同端末側からアンケート応答情報を取得しているか否かを確認する。この確認の結果、アンケート応答情報を取得している場合には、ゲーム開始手段は、上記端末のユーザーが選択したカジノゲームを開始させる。そ

れゆえ、今までの客層とは異なる特定の客層の顧客情報（換言すると、一獲千金的なものを狙う客層である。以下において同じ。）を確実に取得した上で、当該客層にゲームを行わせて狙った景品を取得できる機会を与えることができる。

【0020】上記ゲーム開始手段は、1回のアクセスにおいて、上記端末側から一旦上記アンケート応答情報を取得していると、同端末のユーザーがゲームへの再チャレンジを希望する際にはアンケート応答手を省略して当該ゲームへの再チャレンジを許容する手段を含む。

【0021】上記構成では、1回のアクセスにおいて、端末のユーザーがカジノゲームへの再チャレンジを希望した場合には、アンケートに対する応答手を最初からやり直してプレイを開始する必要がなく、一度、同じ端末のユーザーがアンケート応答手続を行っていれば、当該応答手続を省略してゲームへ再チャレンジできるようになっている。それゆえ、上記特定の客層のアクセス意欲をより増進させることができる。

【0022】上記第1の手段は、ゲーム形態が異なるゲーム毎にそのプレイ回数を予め設定しておくために、当該各ゲームのプレイ回数を1プレイ当りに要する時間に応じて調整するプレイ時間調整手段をさらに含む。

【0023】上記構成では、ゲーム形態が異なる各ゲームのプレイ回数を1プレイ当りに要する時間に応じて調整して、当該ゲーム毎にそのプレイ回数が予め設定されている。これにより、各ゲームのトータルプレイ時間に関して長短をなくすることができる。その結果、ゲーム形態が互いに異なるゲームを行っているユーザーに対して不公平感を与えなくても済む。

【0024】上記サーバーは、上記アンケートの発信元である加盟店に対して、上記アンケート応答情報を、当該応答情報の発信元である端末のユーザーの顧客情報として送出する第2の手段をさらに含む。

【0025】上記構成において、アンケート応答情報が取得されると、第2の手段は、当該アンケートの発信元である加盟店に対して、取得したアンケート応答情報を、当該応答情報の発信元である端末のユーザーの顧客情報として送出する。そのため、加盟店に集まる顧客情報は、一部のユーザーに関係するものに偏重することがなく、幅広いユーザーに関係するものとなる。その結果、真に加盟店が欲する情報を当該加盟店側に提供することができるようになる。

【0026】本発明に係るサーバーは、ネットワーク上で、端末、及び予め定める物品及び／又は役務の取り扱いを行う加盟店の両者に対して各種のサービスを提供する際、端末のユーザーによって加盟店が提供し得る景品群のうちから選んだ景品を取得することを目的とする予め定めるゲームを実行可能とし、当該ゲームの実行期間中に同端末のユーザーのニーズに応じたバーナー広告を表示するようになっているものであって、上記ネットワ

ークを経由して上記端末側でゲームを行う際にそのユーザーが狙った景品を基にして、同端末のユーザーの嗜好に応じたバーナー広告を、上記加盟店が取り扱う物品及び／又は役務に関連する複数のバーナー広告のうちから選出、この選出したバーナー広告をゲーム実行画面上に表示する第1の手段を含む。

【0027】上記構成によると、ユーザーに対して、当該ユーザーの嗜好に応じたバーナー広告を提供することが可能となる。

10 【0028】上記第1の手段は、上記ゲームが開始される際に、上記選出されたバーナー広告と併せて上記加盟店に関連する広告情報を上記ゲーム実行画面上に表示する手段を含む。

【0029】上記構成によると、ユーザーが必要とするバーナー広告を当該ユーザーに提供した上で、ゲームが開始されることを契機として、加盟店へインセンティブを与えることができる。

20 【0030】上記サーバーは、ゲーム形態が互いに異なる複数のゲームをプレイできるようになっており、上記第1の手段は、上記ネットワーク上でゲームをプレイさせるに当たり、当該ネットワークに登録されているゲームサイトにアクセスのあった端末に対して、同端末のユーザーに複数のゲームのうちから所望のゲームを選択させるためのゲーム選択情報を送出し、当該端末側で、ゲームの種類を選択させるゲーム選択手段をさらに含む。

【0031】上記構成によると、上記特定の客層のアクセス意欲を増進させることができる。

30 【0032】上記第1の手段は、上記ゲーム選択手段により上記端末側からゲーム選択応答情報が取得されると、同端末側から上記加盟店が取り扱う物品及び／又は役務に関連するアンケート応答情報を取得していることを条件として、当該端末側で選択したゲームを開始させるゲーム開始手段をさらに含む。

【0033】上記構成によると、上記特定の客層の顧客情報を確実に取得した上で、当該客層にゲームを行わせて狙った景品を取得できる機会を与えることができる。

40 【0034】上記ゲーム開始手段は、1回のアクセスにおいて、上記端末側から一旦上記アンケート応答情報を取得していると、同端末のユーザーがゲームへの再チャレンジを希望する際にはアンケート応答手を省略して当該ゲームへの再チャレンジを許容する手段を含む。

【0035】上記構成によると、上記特定の客層のアクセス意欲をより増進させることができる。

【0036】上記第1の手段は、ゲーム形態が異なるゲーム毎にそのプレイ回数を予め設定しておくために、当該各ゲームのプレイ回数を1プレイ当りに要する時間に応じて調整するプレイ時間調整手段をさらに含む。

50 【0037】上記構成によると、各ゲームのトータルプレイ時間に関して長短をなくすることができる。その結果、ゲーム形態が互いに異なるゲームを行っているユーザー

ザーに対して不公平感を与えなくても済む。

【0038】上記サーバーは、上記アンケートの発信元である加盟店に対して、上記アンケート応答情報を、当該応答情報の発信元である端末のユーザーの顧客情報として送出する第2の手段をさらに含む。

【0039】上記構成によると、加盟店に集まる顧客情報は、一部のユーザーに関係するものに偏重することがなく、幅広いユーザーに関係するものとなる。その結果、真に加盟店が欲する情報を当該加盟店側に提供することができるようになる。

【0040】本発明に係る記憶媒体は、ネットワーク上で、端末、及び予め定める物品及び／又は役務の取り扱いを行う加盟店の両者に対して各種のサービスを提供するサーバーを備えており、このサーバー側で、端末のユーザーによって加盟店が提供し得る景品群のうちから選んだ景品を取得することを目的とする予め定めるゲームを実行可能とし、当該ゲームの実行期間中に同端末のユーザーのニーズに応じたバーナー広告を表示するようになっているシステムに利用されるものであって、上記ネットワークを経由して上記端末側でゲームを行う際にそのユーザーが狙った景品を基にして、同端末のユーザーの嗜好に応じたバーナー広告を、上記加盟店が取り扱う物品及び／又は役務に関連する複数のバーナー広告のうちから選び出し、この選出したバーナー広告をゲーム実行画面上に表示する第1のプログラムを含む。

【0041】上記構成によると、ユーザーに対して、当該ユーザーの嗜好に応じたバーナー広告を提供することが可能となる。

【0042】上記第1のプログラムは、上記ゲームが開始される際に、上記選出されたバーナー広告と併せて上記加盟店に関連する広告情報を上記ゲーム実行画面上に表示するプログラムを含む。

【0043】上記構成によると、ユーザーが必要とするバーナー広告を当該ユーザーに提供した上で、カジノゲームが開始されることを契機として、加盟店へインセンティブを与えることができる。

【0044】上記記憶媒体は、ゲーム形態が互いに異なる複数のゲームをプレイできるようになっており、上記第1のプログラムは、上記ネットワーク上でゲームをプレイさせるに当たり、当該ネットワークに登録されているゲームサイトにアクセスのあった端末に対して、同端末のユーザーに複数のゲームのうちから所望のゲームを選択させるためのゲーム選択情報を送出し、当該端末側で、ゲームの種類を選択させるゲーム選択プログラムをさらに含む。

【0045】上記構成によると、上記特定の客層のアクセス意欲を増進させることができる。

【0046】上記第1のプログラムは、上記ゲーム選択プログラムにより上記端末側からゲーム選択応答情報が取得されると、同端末側から上記加盟店が取り扱う物品

及び／又は役務に関連するアンケート応答情報を取得していることを条件として、当該端末側で選択したゲームを開始させるゲーム開始プログラムをさらに含む。

【0047】上記構成によると、上記特定の客層の顧客情報を確実に取得した上で、当該客層にゲームを行わせて狙った景品を取得できる機会を与えることができる。

【0048】上記ゲーム開始プログラムは、1回のアクセスにおいて、上記端末側から一旦上記アンケート応答情報を取得していると、同端末のユーザーがゲームへの再チャレンジを希望する際にはアンケート応答手続を省略して当該ゲームへの再チャレンジを許容するプログラムを含む。

【0049】上記構成によると、上記特定の客層のアクセス意欲をより増進させることができる。

【0050】上記第1のプログラムは、ゲーム形態が異なるゲーム毎にそのプレイ回数を予め設定しておくために、当該各ゲームのプレイ回数を1プレイ当たり所要する時間に応じて調整するプレイ時間調整プログラムをさらに含む。

【0051】上記構成によると、各ゲームのトータルプレイ時間に関して長短をなくすことができる。その結果、ゲーム形態が互いに異なるゲームを行っているユーザーに対して不公平感を与えなくても済む。

【0052】上記記憶媒体は、上記アンケートの発信元である加盟店に対して、上記アンケート応答情報を、当該応答情報の発信元である端末のユーザーの顧客情報として送出する第2のプログラムをさらに含む。

【0053】上記構成によると、加盟店に集まる顧客情報は、一部のユーザーに関係するものに偏重することがなく、幅広いユーザーに関係するものとなる。その結果、真に加盟店が欲する情報を当該加盟店側に提供することができるようになる。なお、上記各プログラムは、上記サーバーに記憶されている。

【0054】本発明に係る広告表示方法は、ネットワーク上で、端末、及び予め定める物品及び／又は役務の取り扱いを行う加盟店の両者に対して各種のサービスを提供するサーバー側で、端末のユーザーによって加盟店が提供し得る景品群のうちから選んだ景品を取得することを目的とする予め定めるゲームを実行可能とし、当該ゲームの実行期間中に同端末のユーザーのニーズに応じたバーナー広告を表示するための方法であって、上記ネットワークを経由して上記端末側でゲームを行う際にそのユーザーが狙った景品を基にして、同端末のユーザーの嗜好に応じたバーナー広告を、上記加盟店が取り扱う物品及び／又は役務に関連する複数のバーナー広告のうちから選び出し、この選出したバーナー広告をゲーム実行画面上に表示する第1のステップを含む。

【0055】上記構成によると、ユーザーに対して、当該ユーザーの嗜好に応じたバーナー広告を提供することが可能となる。



【0056】上記第1のステップは、上記ゲームが開始される際に、上記選出されたバーナー広告と併せて上記加盟店に関連する広告情報を上記ゲーム実行画面上に表示するステップを含む。

【0057】上記構成によると、ユーザーが必要とするバーナー広告を当該ユーザーに提供した上でカジノゲームが開始されることを契機として、加盟店へインセンティブを与えることができる。

【0058】上記広告表示方法は、ゲーム形態が互いに異なる複数のゲームをプレイできるようになっており、上記第1のステップは、上記ネットワーク上でゲームをプレイさせるに当たり、当該ネットワークに登録されているゲームサイトにアクセスのあった端末に対して、同端末のユーザーに複数のゲームのうちから所望のゲームを選択させるためのゲーム選択情報を送出し、当該端末側で、ゲームの種類を選択させるゲーム選択ステップをさらに含む。

【0059】上記構成によると、上記特定の客層のアクセス意欲を増進させることができる。

【0060】上記第1のステップは、上記ゲーム選択ステップにより上記端末側からゲーム選択応答情報が取得されると、同端末側から上記加盟店が取り扱う物品及び／又は役務に関連するアンケート応答情報を取得していることを条件として、当該端末側で選択したゲームを開始させるゲーム開始ステップをさらに含む。

【0061】上記構成によると、上記特定の客層の顧客情報を確実に取得した上で、当該客層にカジノゲームを行わせて狙った景品を取得できる機会を与えることができる。

【0062】上記ゲーム開始ステップは、1回のアクセスにおいて、上記端末側から一旦上記アンケート応答情報を取得していると、同端末のユーザーがゲームへの再チャレンジを希望する際にはアンケート応答手続を省略して当該ゲームへの再チャレンジを許容するステップを含む。

【0063】上記構成によると、上記特定の客層のポイントサービスサイトへのアクセス意欲をより増進させることができる。

【0064】上記第1のステップは、ゲーム形態が異なるゲーム毎にそのプレイ回数を予め設定しておくために、当該各ゲームのプレイ回数を1プレイ当たりによする時間に応じて調整するプレイ時間調整ステップをさらに含む。

【0065】上記構成によると、各ゲームのトータルプレイ時間に関して長短をなくすことができる。その結果、ゲーム形態が互いに異なるゲームを行っているユーザーに対して不公平感を与えなくても済む。

【0066】上記広告表示方法は、上記アンケートの発信元である加盟店に対して、上記アンケート応答情報を、当該応答情報の発信元である端末のユーザーの顧客

情報として送出する第2のステップをさらに含む。

【0067】上記構成によると、加盟店に集まる顧客情報は、一部のユーザーに関係するものに偏重することがなく、幅広いユーザーに関係するものとなる。その結果、真に加盟店が欲する情報を当該加盟店側に提供することができるようになる。

【0068】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施の形態について添付図面に基づき詳細に説明する。

10 【0069】図1を参照して、本実施の形態に係る広告表示システムは、①パーソナルコンピュータ（以下、「PC」という）1、及び予め定める物品及び／又は役務（以下、「物品等」という）の取り扱いを行う加盟店2の端末21の両者に接続され且つポイントサービスサイト3を有する第1のインターネット4と、②予め定めるカジノゲームを行えるゲームサイト5を有する第2のインターネット6と、③第1のインターネット4及び第2のインターネット6の両者を管理し、PC1及び加盟店端末21の両者に対して各種のサービスを提供するサーバー7とを備えている。

【0070】PC1及び加盟店端末21の両者は、それぞれ、ディスプレイを有する本体、キーボード及びマウス等を含み、従来公知のコンピュータ構造を有している。各PC1と第1のインターネット4との間には、プロバイダー8が介在されており、一方各加盟店端末21と第1のインターネット4との間には、ホストコンピュータ9及びプロバイダー10が介在されている。

【0071】PC側プロバイダー8は、PC1及びサーバー7の両者に対して各種のサービス情報を提供するサーバー81を備えており、一方加盟店側プロバイダー10は、加盟店2の端末21及びサーバー7の両者に対して各種のサービス情報を提供するサーバー101を備えている。

【0072】ホストコンピュータ9は、各加盟店端末21を統括するものであって、これら加盟店端末21とプロバイダー10との間に介在している。

40 【0073】サーバー7は、第1のインターネット4に登録されているポイントサービスサイト3にアクセスしたPC1のユーザーの獲得ポイントを運用する第1の機能を有している。それゆえ、このサーバー7は、①第1のインターネット4を経由してPC1側からポイントサービスサイト3にアクセスした際に、PC1に対して、加盟店2が取り扱う物品等に関連するアンケートを送出し、同PC1のユーザーからアンケートに対する応答情報（以下、「アンケート応答情報」という）を取得する度にポイントを加算し、当該加算ポイントを当該PC1のユーザーの獲得ポイントとして管理するポイント管理手段71と、②ポイント管理手段71で管理しているPC1のユーザーの獲得ポイント数が予め定める懸賞期間内に予め定めるポイント還元数に達していないことを条

件として、第2のインターネット6に登録されているゲームサイト5にアクセスし、当該第2のインターネット6上で、獲得ポイントを賭けポイントとして予め定めるカジノゲームをプレイさせてその獲得ポイント数を一気に増やして狙った景品(物品及び/又は役務を含む。以下において同じ。)を取得できる機会を与えるポイント急増機会付与手段72と、③アンケートの発信元である加盟店端末21に対して、ポイント管理手段71により取得されたアンケート応答情報を、当該応答情報の発信元であるPC1のユーザーの顧客情報として送出する顧客情報送出手段73とを備えている。

【0074】上記顧客情報とは、氏名、年齢、性別、連絡先(住所、電話番号、及びメールアドレス等を含む)、意見、及び感想等のポイントサービスサイト3にアクセスしたユーザーに関するプロフィールデータを意味する。

【0075】上記サーバー7は、上記第1の機能に加えて、第2のインターネット6上で、PC1のユーザーによって上記加盟店2が提供し得る景品群のうちから選んだ景品を取得することを目的とするカジノゲームを実行可能とし、当該カジノゲームの実行期間中に同PC1のユーザーのニーズに応じたバーナー広告をゲーム実行画面11(図4参照)上に表示する第2の機能を有している。それゆえ、ポイント急増機会付与手段72は、第2のインターネット6を経由してPC1側でカジノゲームを行う際にそのユーザーが狙った景品を基にして、同PC1のユーザーの嗜好に応じたバーナー広告を、加盟店2が取り扱う物品等に関連する複数のバーナー広告のうちから選び出し、この選出したバーナー広告をゲーム実行画面11上に表示する広告表示手段721を備えている。この広告表示手段721は、カジノゲームが開始される際に、上記選出したバーナー広告と併せて加盟店2に関連する広告情報(加盟店名(スポンサー名)や加盟店(スポンサー)の広告類を含む)を上記ゲーム実行画面11上に表示する機能を有している。

【0076】本実施の形態では、ゲーム形態が異なる複数のカジノゲームをプレイできるようになっている。それゆえ、広告表示手段721は、①第2のインターネット6上でカジノゲームをプレイさせるに当たり、当該第2のインターネット6に登録されているゲームサイト5にアクセスのあったPC1のユーザーに対して、同PC1のユーザーに複数のカジノゲームのうちから所望のカジノゲームを選択させるためのゲーム選択情報を送出し、当該PC1側で、カジノゲームの種類を選択させるゲーム選択手段7211と、②ゲーム選択手段7211により第1のインターネット4に接続されているPC1側からゲーム選択情報に対する応答情報(以下、「ゲーム選択応答情報」という)が取得されると、ポイント管理手段71が同PC1側からアンケート応答情報を取得していることを条件として、当該PC1のユーザーが選

択したカジノゲームを開始させるゲーム開始手段7212と、③ゲーム形態が互いに異なるカジノゲーム毎にそのプレイ回数を予め設定しておくために、各カジノゲームのプレイ回数を1プレイ当たり要する時間に応じて調整するプレイ時間調整手段7213とを備えている。

【0077】上記カジノゲームには、①誰にでも簡単に遊べる運試しのゲーム、②反射神経が求められるゲーム、③単なる確率論では勝てない戦略性のあるゲーム、及び④運の要素が強いものの捨て札の選択でどの役を狙うかを取捨選択できるゲーム等が含まれる。ここに、誰にでも簡単に遊べる運試しのゲームとしては、ルーレットを例示することができ、反射神経が求められるゲームとしては、スロットを例示することができ、単なる確率論では勝てない戦略性のあるゲームとしては、ブラックジャックを例示することができ、運の要素が強いものの捨て札の選択でどの役を狙うかを取捨選択できるゲームとしては、ポーカーを例示することができる。

【0078】ゲーム開始手段7212は、1回のアクセスにおいて、ポイント管理手段71が第1のインターネット4に接続されているPC1のユーザーから一旦アンケート応答情報を取得していると、同PC1のユーザーがカジノゲームへの再チャレンジを希望する際にはアンケート応答手を省略してカジノゲームへの再チャレンジを許容する機能を有している。

【0079】プレイ時間調整手段7213により設定される各カジノゲームのプレイ回数は、例えば、以下のよう

に設定されている。

【0080】すなわち、ルーレットの場合には5回に設定されており、スロットの場合には10回に設定されており、ブラックジャックの場合には5回に設定されており、ポーカーの場合に15回に設定されている。

【0081】ここで、本実施の形態に係る広告表示システムのポイント運用処理の流れについて説明する。かかるポイント運用処理は、サーバー7により実行される。

【0082】まず、基本的なポイント運用処理の流れについて説明する。

【0083】図2を参照して、ポイント管理手段71は、第1のインターネット4に接続されているPC1からプロバイダー8を経由して当該第1のインターネット4上に登録されているポイントサービスサイト3にアクセスがあったか否かを判別する(ステップS1)。ここで、ポイントサービスサイト3にアクセスがあったと判別すると、ポイント管理手段71は、ポイントサービスサイト3にアクセスのあったPC1に対して、加盟店2に関連するアンケートを第1のインターネット4及びプロバイダー8を介して送出する(ステップS2)。

【0084】上記アンケートを送出すると、ポイント管理手段71は、アンケートを送出したPC1からプロバイダー8及び第1のインターネット4を介してアンケート応答情報を取得したか否かを判別する(ステップS

3)。ここで、アンケート応答情報を取得したと判別すると、ポイント管理手段71は、アンケート応答情報の発信元であるPC1のユーザーのポイントを加算し、当該加算ポイントをPC1のユーザーの獲得ポイントとして管理する(ステップS4)。

【0085】そして、顧客情報送出手段73は、アンケートの発信元である加盟店端末21に対して、ポイント管理手段71により取得されたアンケート応答情報を、第1のインターネット4、プロバイダー10及びホストコンピュータ9を介して当該応答情報の発信元であるPC1のユーザーの顧客情報として送出する(ステップS5)。この送出された顧客情報に基づいて、加盟店2は、当該顧客情報の源であるユーザーに対して、ダイレクトメールを郵送したり、或いは電子メールサービスを利用して配信したりする。

【0086】その後、ポイント管理手段71は、上記PC1のユーザーの獲得ポイント数が懸賞期間内にポイント還元数に達したか否かを判別する(ステップS6)。ここで、獲得ポイント数が懸賞期間内にポイント還元数に達したと判別すると、ポイント管理手段71は、加盟店端末21に対して、PC1のユーザーが予め定める景品の提供を受ける権利を取得した旨の情報(以下、「景品取得情報」という)を、第1のインターネット4、プロバイダー10及びホストコンピュータ9を介して送出する(ステップS7)。この送出された景品取得情報に基づき、加盟店2は、予め定める物品等を景品としてPC1のユーザーに提供する。一方、獲得ポイント数が懸賞期間内にポイント還元数に達していないと判別すると、ポイント管理手段71は、ポイント急増機会付与手段72に対してその旨の信号を出力する。そうすると、ポイント急増機会付与手段72は、ゲームサイト5にアクセスし、第2のインターネット6上で、獲得ポイントを賭けポイントとしてカジノゲームをプレイさせてその獲得ポイント数を一気に増やし狙った景品を取得できる機会を、PC1のユーザーに与える(ステップS8)。このとき、PC1のディスプレイ上には、ゲーム実行画面11が表示される。

【0087】つづいて、上記ポイント急増機会付与処理の流れを説明する。

【0088】図3を参照して、ポイント急増機会付与処理に投入されると、まず、ゲーム選択手段7211は、ゲームサイト5にアクセスし、第2のインターネット6上で、カジノゲームをプレイさせて獲得ポイント数を一気に増やし狙った景品を取得できる機会を与えるに当たり、当該ゲームサイト5にアクセスのあったPC1のユーザーに対して、ゲーム選択情報を第1のインターネット4及びプロバイダー8を介して送出する(ステップ811)。このゲーム選択情報に基づき、PC1のユーザーは、複数のカジノゲームのうちから所望のカジノゲームを選択することになる。

【0089】上記選択情報を送出すると、ゲーム選択手段7211は、上記PC1側からゲーム選択応答情報をプロバイダー8及び第1のインターネット4を介して取得したか否かを判別する(ステップS812)。ここで、ゲーム選択応答情報を取得したと判別すると、ゲーム選択手段7211は、広告表示手段721に対してその旨の信号を出力する。そうすると、広告表示手段721は、PC1側でカジノゲームを行う際にそのユーザーが狙った景品を基にして、同PC1のユーザーの嗜好に応じたバーナー広告を、加盟店2が取り扱う物品等に関連した複数のバーナー広告のうちから選び出す(ステップS813)。このユーザーの嗜好に応じたバーナー広告を選出すると、広告表示手段721は、カジノゲームが開始されるに際して、図4に示すように、選出したバーナー広告と併せて加盟店(スポンサー)2に関連する広告情報をゲーム実行画面11上に表示させる(ステップS814)。

【0090】図4を参照して、上記広告表示時のゲーム実行画面11のレイアウトについて説明する。

【0091】ゲーム実行画面11の中央(主要部)には、ゲーム欄111が設けられている。このゲーム欄111を基準として、上側には、スポンサー広告欄112が設けられ、一方左側には、サイトロゴ欄113、サイト用メニュー欄114、バーナー広告欄115及びゲームメニュー欄116が、この順で上から下に向かって設けられている。なお、ゲーム欄111は、ゲームの種類によってレイアウトが異なる。因みに、図4の場合はルーレットである。

【0092】再び、図3を参照して、上記広告情報の表示が行われると、ゲーム開始手段7212は、ポイント管理手段71が上記PC1側からアンケート応答情報を取得していることを確認した上で、同PC1のユーザーが選択したカジノゲームを開始させる(ステップS815)。このとき、プレイ回数は初期化される。

【0093】その後、ゲーム開始手段7212は、上記PC1のユーザーがカジノゲームに勝ったか否かを判別する(ステップS816)。ここで、カジノゲームに勝ったと判別すると、ゲーム開始手段7212は、ポイント管理手段71に対してその旨の信号を出力する。そうすると、ポイント管理手段71は、加盟店端末21に対して、景品取得情報を第1のインターネット4、プロバイダー10及びホストコンピュータ9を介して送出する(ステップS817)。この送出された景品取得情報に基づき、加盟店2は、予め定める物品等を景品としてPC1のユーザーに提供する。一方、カジノゲームに負けたと判別すると、ゲーム開始手段7212は、プレイ回数の残りが「0」であるか否かを判別する(ステップS818)。

【0094】ステップS818において、プレイ回数の残りが「0」でなく、まだカジノゲームのプレイを続け

ることができる」と判別すると、ゲーム開始手段 7212 は、プレイ回数を 1 回減らし（ステップ S819）、処理をステップ S816 に戻してカジノゲームのプレイを続行させる。一方、プレイ回数の残りが「0」であり、カジノゲームのプレイを続けることができないと判別すると、ゲーム開始手段 7212 は、同じ PC1 のユーザーがカジノゲームへの再チャレンジを希望しているか否かを判別する（ステップ S820）。

【0095】ステップ S820 において、カジノゲームへの再チャレンジを希望していると判別すると、ゲーム開始手段 7212 は、アンケート応答手続を省略して処理をステップ S813 に戻し、カジノゲームへの再チャレンジを可能とする。一方、カジノゲームへの再チャレンジを希望していないと判別すると、ゲーム開始手段 7212 は、カジノゲームを終了する（ステップ S821）。

【0096】なお、本実施の形態においては、カジノゲームに勝敗に関連する事項の管理（当たり管理）について以下の処置が施されていることが好ましい。

【0097】（1）景品数以上の景品獲得者が現れた場合を考慮して、加盟店（スポンサー）2 の設定により、抽選及び先着順のうちの何れか一方を選ぶようにする。なお、この場合、個々の懸賞について、抽選及び先着順のうちどちらが選ばれているかを予め明示しておく必要がある。

【0098】（2）懸賞期間、景品数、各カジノゲームのコース設定、及び会員数等によって、カジノゲームの勝率（当たり率）を予測（シミュレーション）するツールが必要であり、このツールを使って上記コース設定を最適に保つ設定を施す。

【0099】（3）上記当たり率（カジノゲームの勝率）の調整については、第 1 のインターネット 4 に接続されている PC1 のユーザー（プレイヤー）の射的心を保つべく自動調整が行えるようにする。原則として、カジノゲーム毎に設定されたコースの当たり率を計算することで、事後調整せずに運営できることが望ましいが、プレイヤーの射的心を保つために若干の自動調整を行えるようにしておく。具体的には、例えば、「懸賞期間が残り少なくなると、若干当たり率が上がる」といった具合に懸賞期間の残りに日数に応じて当たり率を変動させたり、「景品の残り数が多い場合には、若干当たり率が上がる」といった具合に景品の残り数に応じて当たり率を変動させたりする。

【0100】本実施の形態によると、以下の作用・効果を奏する。

【0101】（1）サーバー 7 は、インターネット 4、6 上で、PC1、及び加盟店端末 21 の両者に対して各種のサービスを提供する。このとき、サーバー 7 は、PC1 のユーザーによって加盟店 2 が提供し得る景品群のうちから選んだ景品（物品及び／又は役務を含む。以下

において同じ。）を取得することを目的とするカジノゲームを実行可能とし、当該ゲームの実行期間中に同端末のユーザーのニーズに応じたバーナー広告を表示する。具体的には、上記インターネット 4、6 を経由して上記 PC1 側でゲームを行う際にそのユーザーが狙った景品を基にして、同 PC1 のユーザーの嗜好に応じたバーナー広告を、上記加盟店 2 が取り扱う物品及び／又は役務（以下、「物品等」という）に関連する複数のバーナー広告のうちから選び出す。この選出したバーナー広告は、ゲーム実行画面 11 上に表示される。それゆえ、ユーザーに対して、当該ユーザーの嗜好に応じたバーナー広告を提供することができる。

【0102】（2）サーバー 7 は、第 1 のインターネット 4 及び第 2 のインターネット 6 の両者を管理しおり、ポイントサービスサイト 3 にアクセスした PC1 のユーザーの獲得ポイントを運用する。具体的には、第 1 のインターネット 4 を経由して PC1 側からポイントサービスサイト 3 にアクセスした際には、当該 PC1 に対して加盟店が取り扱う物品等に関連するアンケートを送出すると共に、当該 PC1 のユーザーからアンケート応答情報を取得する度にポイントを加算する。この加算されたポイントは、上記 PC1 のユーザーの獲得ポイントとして管理される。この管理している上記 PC1 のユーザーの獲得ポイント数が懸賞期間内にポイント還元数に達していないことを条件として、第 2 のインターネット 6 に登録されているゲームサイト 5 にアクセスし、当該第 2 のインターネット 6 上で、当該獲得ポイントを賭けポイントとしてカジノゲームをプレイさせてその獲得ポイント数を一気に増やし景品を取得できる機会を与える。そして、提供されたカジノゲームにおいて上記 PC1 のユーザーが狙った景品を基にして、同 PC1 のユーザーの嗜好に応じたバーナー広告を、上記加盟店が取り扱う物品等に関連する複数のバーナー広告のうちから選び出す。この選出したバーナー広告は、ゲーム実行画面 11 上に表示される。それゆえ、ユーザーに対して、当該ユーザーの嗜好に応じたバーナー広告を提供することができることに加えて、今までの客層と異なる特定の客層、即ち一獲千金的なものを狙う客層にもポイントサービスサイト 3 へアクセスさせることができる。

【0103】（3）カジノゲーム開始時に、上記選出したバーナー広告と併せて加盟店 2 に関連する広告情報がゲーム実行画面 11 上に表示されるようになっている。それゆえ、ユーザーが必要とするバーナー広告を当該ユーザーに提供した上で、カジノゲームが開始されることを契機として、加盟店 2 へインセンティブを与えることができる。

【0104】（4）ゲーム形態が互いに異なる複数のカジノゲームをプレイできるようになっている。そのため、第 2 のインターネット 6 に登録されているゲームサイト 5 にアクセスし、当該インターネット 6 上で、カジ

ノゲームをプレイさせて獲得ポイント数を一気に増やして狙った景品を取得できる機会を与えるに当たり、当該ゲームサイト5にアクセスのあったPC1に対して、そのユーザーに複数のカジノゲームのうちから所望のカジノゲームを選択させるためのゲーム選択情報を送出する。この送出されたゲーム選択情報に基づき、上記PC1のユーザーは、カジノゲームの種類を選択することになる。それゆえ、今までの客層と異なる特定の客層（換言すると、一獲千金的なものを狙う客層である。以下において同じ。）のポイントサービスサイト3へのアクセス意欲を増進させることができる。

【0105】(5) 第1のインターネット4に接続されているPC1側からゲーム選択応答情報を取得すると、同PC1側からアンケート応答情報を取得しているか否かを確認する。この確認の結果、アンケート応答情報を取得している場合には、当該PC1のユーザーが選択したカジノゲームを開始させる。それゆえ、今までの客層とは異なる特定の客層の顧客情報を確実に取得した上で、当該客層にカジノゲームを行わせて狙った景品を取得できる機会を与えることができる。

【0106】(6) 1回のアクセスにおいて、PC1のユーザーがカジノゲームへの再チャレンジを希望した場合には、アンケート応答手続を最初からやり直してプレイを開始する必要がなく、一度、同じPC1のユーザーがアンケート応答手続を行っていれば、当該応答手続を省略してカジノゲームへ再チャレンジできるようになっている。それゆえ、上記特定の客層のポイントサービスサイト3へのアクセス意欲をより増進させることができる。

【0107】(7) ゲーム形態が異なる各カジノゲームのプレイ回数を1プレイ当たりにより要する時間に応じて調整して、当該カジノゲーム毎にそのプレイ回数が予め設定されている。これにより、各カジノゲームのトータルプレイ時間に関して長短をなくすることができる。その結果、ゲーム形態が互いに異なるカジノゲームを行っているユーザーに対して不公平感を与えなくても済む。

【0108】(8) アンケート応答情報を取得すると、当該アンケートの発信元である加盟店2に対して、取得したアンケート応答情報を、当該応答情報の発信元であるPC1のユーザーの顧客情報として送出する。そのため、加盟店2に集まる顧客情報は、一部のユーザーに係るものに偏重することがなく、幅広いユーザーに関

係するものとなる。その結果、真に加盟店2が欲する情報を当該加盟店2側に提供することができるようになる。

【0109】なお、本発明は上記実施の形態に限定されるものではない。

【0110】例えば、上記実施の形態においては、第1のインターネット4に接続されている端末としてPCを例に挙げて記載したが、当該端末として、インターネット（ネットワーク）を構築できる、携帯電話や電子手帳等に代表される情報端末を適用しても、本発明の目的は十分に達成される。

【0111】その他、本発明の請求の範囲内での種々の設計変更及び修正を加え得ることは勿論である。

【0112】

【発明の効果】以上の説明から明らかな通り、本発明によると、ユーザーに対して、当該ユーザーの嗜好に応じたバーナー広告を提供し得る。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明の実施の形態に係る広告表示システムの構成を示すブロック図

【図2】 ポイント運用処理の基本的な流れを示すフローチャート

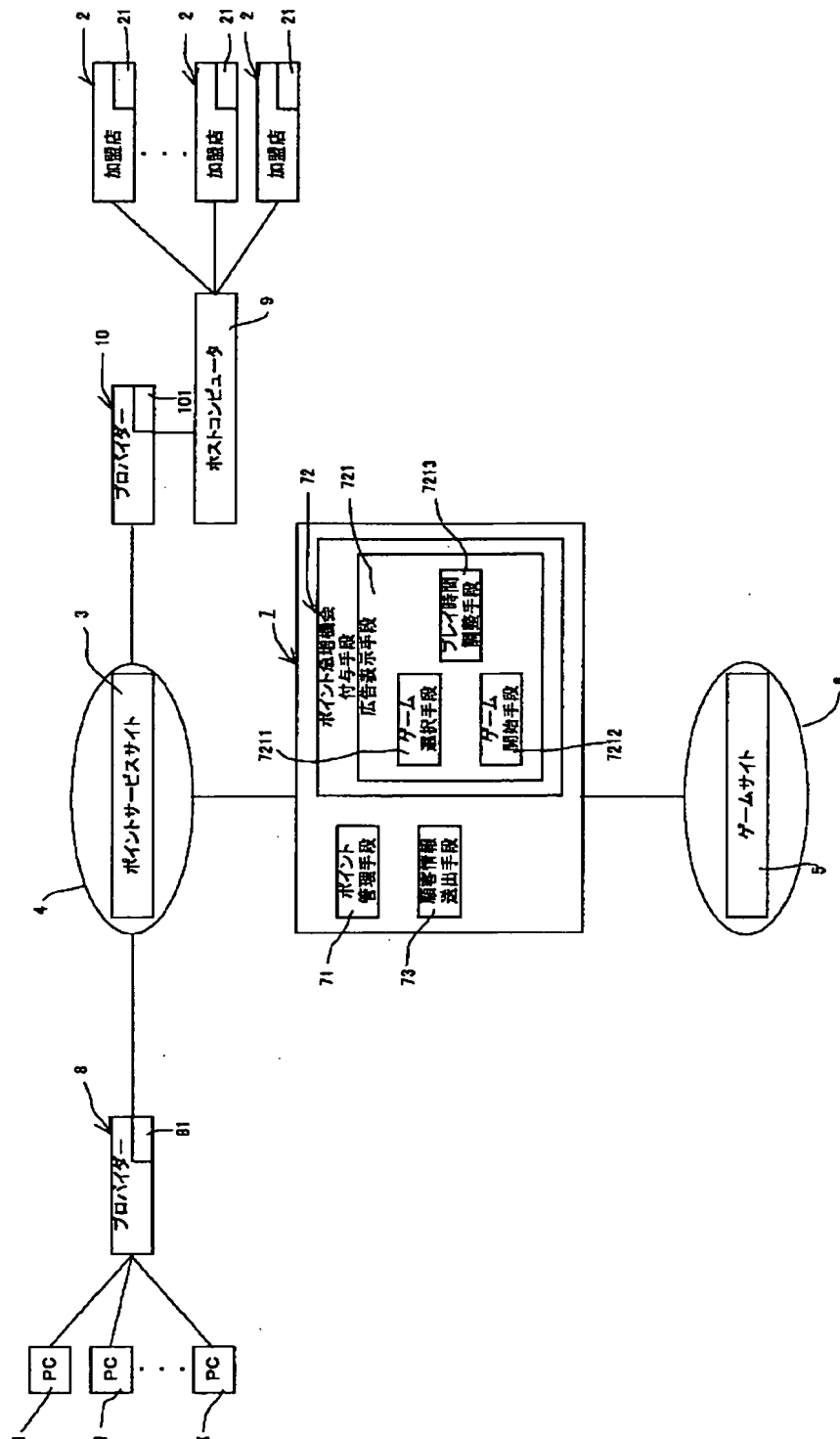
【図3】 ポイント急増機会付与処理の流れを示すフローチャート

【図4】 ゲーム表示画面のレイアウトの一例を示す図

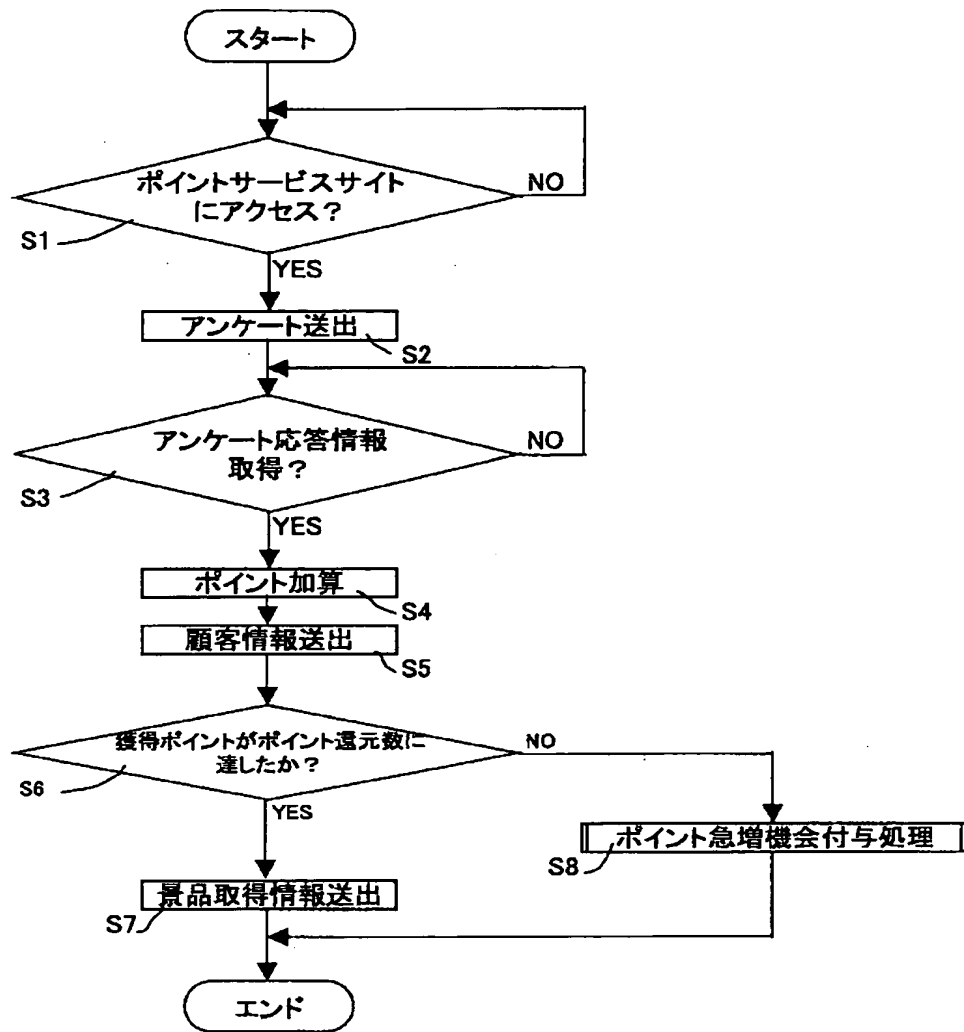
【符号の説明】

- 1 PC
- 2 加盟店
- 3 ポイントサービスサイト
- 4 第1のインターネット
- 5 ゲームサイト
- 6 第2のインターネット
- 7 サーバー
- 11 ゲーム実行画面
- 21 加盟店端末
- 71 ポイント管理手段
- 72 ポイント急増機会付与手段
- 73 顧客情報送出手段
- 721 広告表示手段
- 7211 ゲーム選択手段
- 7212 ゲーム開始手段
- 7213 プレイ時間調整手段

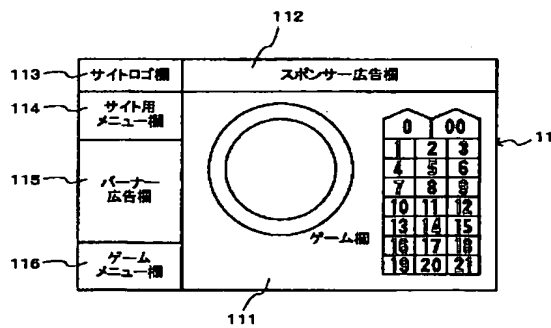
【図 1】



【図 2】



【図 4】



【図 3】

